



PREFEITURA DE  
**ITAPEVI**  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

**APRENDER EM CASA**

# **SUGESTÕES DE ATIVIDADES**



## Grade de aulas

Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências da Natureza	Ciências da Natureza	Inglês
Leitura de notícia: "Menino compra fusca com dinheiro que guardou"	Somas iguais	Seres vivos e não vivos	Projeto Educação em Saúde da População	What time is It? Que horas são?
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Futebol com pregador de roupa	Atividade: Mágico	Interpretação de notícia	Tabela de subtrações	<b>HISTÓRIA</b> Proclamação da República <b>GEOGRAFIA</b> Construção de plantas baixas casas.

Srs. Pais/Responsáveis,

Abaixo estão orientações de como realizar as atividades propostas, habilidades a serem desenvolvidas e quadro de adaptação para estudantes com deficiência:

## Língua Portuguesa

**Como realizar:** Acompanhe a leitura da criança se for necessário e converse com ela sobre o texto para que ela o compreenda com mais facilidade.

### Atividade 1 – Leitura de notícia

Leia a notícia abaixo: “Menino compra fusca com dinheiro que guardou”

FOLHA DE SÃO PAULO – Folhinha – SÁBADO, 17 DE JANEIRO DE 2015

## Menino compra um Fusca com dinheiro que guardou

DE SÃO PAULO

O paranaense Thiago Morales Berce ficou famoso em 2014 quando, com apenas 10 anos de idade, comprou um Fusca fabricado em 1976.

Para realizar essa façanha, o garoto, que mora na cidade de Assis Chateaubriand, guardou cada moedinha que ganhou de seus pais e parentes por três anos, até juntar os R\$ 2.500 para comprar o carro.



Fusca comparado pelo garoto aos 10 anos de idade.

"Comecei a juntar o dinheiro quando tinha sete anos. Colocava tudo em uma poupança", contou o garoto em entrevista à "Folhinha", em setembro.

Enquanto espera ter 18 anos para tirar a carteira de motorista, Thiago pede que seu pai dirija o automóvel. Até lá, ele tem outros planos. Está escrevendo um livro e quer dar palestras para ajudar crianças a poupar dinheiro para alcançarem os seus sonhos.

Veja abaixo cinco dicas do garoto.



Adaptado de: GÓMEZ, R. Menino de dez anos que comprou Fusca dá dicas de como economizar. **Folha de S.Paulo**.

Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2015/01/1576087-menino-compra-um-fusca-com-dinheiro-que-guardou-por-tres-anos.shtml>>.

Acesso em 22 mar. 2017.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e compreender texto informativo.

**Como realizar:** Acompanhar os estudantes na realização das atividades e esclarecer possíveis dúvidas. Responder as questões aqui apresentadas de acordo com a notícia lida anteriormente.

### Atividade 2 – Interpretação da notícia

a. Circule o primeiro parágrafo da notícia, chamado **lide**. Releia-o e veja quais perguntas abaixo você consegue responder.

- Com quem aconteceu o fato?

- O que aconteceu?

- Quando aconteceu o fato?

- Como aconteceu?

- Onde aconteceu o fato?

- Por quê?

- b. Agora, releia o segundo parágrafo, encontre resposta(s) para a(s) pergunta(s) que não foi(foram) respondida(s) na questão anterior e registre-a(s).

---

---

---

- c. Quase sempre as notícias vêm acompanhadas de fotografias. Como se chama o texto que acompanha uma imagem?

- d. Essa notícia traz também um quadro – **infográfico** – com cinco dicas do garoto. Que informações o leitor pode obter lendo somente essas dicas?

---

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e interpretar notícia. Analisar e conhecer as partes constituintes de uma notícia.

## Adaptação para estudantes com deficiência

Para realizar as atividades aqui propostas, os estudantes com deficiência precisam da ajuda e acompanhamento de um adulto que possa como escriba ou leitor (se ainda não estiver alfabetizado) ou apenas ajudar a entender o conteúdo abordado.

**Atividade 1** - Notícia: “Menino compra fusca com dinheiro que guardou”

Se necessário, o adulto pode realizar a leitura da notícia com a criança, apontando com o dedo a leitura para ela acompanhar. Este momento precisa ser prazeroso. Converse com a criança sobre o que ela entendeu da notícia.

**Atividade 2** - Atividades sobre a notícia

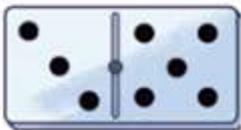
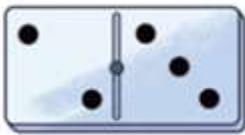
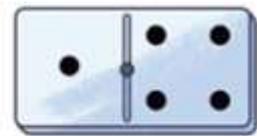
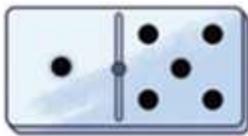
O adulto pode ser o leitor e escriba da criança, se ela necessitar. Ela participa oralmente das respostas. O importante é a criança entender e interagir na atividade.

# Matemática

**Como realizar:** Continuaremos o trabalho com adições e subtrações, usando estratégias pessoais, cálculo mental e escrito. Na atividade 1, o aluno deverá ligar as peças cuja soma dos pontinhos resultar em 10.

## Atividade 1 – Somas iguais

Ligue duas peças de dominó de forma que a soma de todos os seus pontos seja 10:



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

**Como realizar:** Leia a atividade com o aluno e o ajude a entender o que precisa ser feito. Para iniciar a atividade 2, a criança deverá preencher a tabela dada, na qual fará a subtração do valor, indicado em cada linha, pelo valor da coluna correspondente. Após realizar os cálculos, precisará analisar os resultados da tabela e responder às perguntas dadas. Caso o aluno tenha dificuldades ou erre os cálculos, faça questionamentos que o leve à resposta correta.

### Atividade 2 – Tabela de subtrações

Na sala do 2º ano, Camila e Gislaire conseguiram completar a tabela da subtração quase por completo. Ajude-as a terminar, seguindo seus procedimentos, e complete os quadradinhos amarelos.

-	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	8	7		5	4	3		1	
8	7	6		4	3	2	1	0	
7	6		4	3	2	1	0		
6	5	4	3		1	0			
5	4		2	1					
4		2	1	0					
3	2	1	0						
2	1	0							
1									

- Agora, responda às questões abaixo:

1) Em relação a esta tabela, você encontrou alguma curiosidade? Qual?

---

---

---

---

2) Indique os números que você encontrou nos quadradinhos amarelos.

---

---

---

---

3) Quais as subtrações ficaram com resto 2?

---

---

---

---

4) Em quais casos, o total da subtração é igual a 0? O que você percebeu nestes casos?

---

---

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### **Atividade 1 – Somas iguais**

Se necessário, o adulto faz a leitura da atividade explicando como fazer atividade. Pode fazer com palitos ou bolinhas de massinha.

### **Atividade 2 – Tabela de subtrações**

O adulto realiza junto com a criança a leitura da atividade e explica. Se a criança não for alfabetizada, o adulto pode ser o escriba e a criança participa oralmente.

## Ciências da Natureza

**Como realizar:** Acompanhe o aluno durante a leitura do texto abaixo para, em seguida, realizar atividade.

### NATUREZA DISTRAÍDA

TOQUINHO

COMO AS PLANTAS SOMOS SERES VIVOS,  
COMO AS PLANTAS TEMOS QUE CRESCER.  
COMO ELAS, PRECISAMOS DE MUITO CARINHO,  
DE SOL, DE AMOR, DE AR PRA SOBREVIVER.  
QUANDO A NATUREZA DISTRAÍDA  
FERE A FLOR OU UM EMBRIÃO,  
O SER HUMANO, MAIS QUE AS FLORES,  
PRECISA NA VIDA  
DE MUITO AFETO E TODA COMPREENSÃO.

Se possível, assista ao vídeo: <https://youtu.be/T3Vft4n-Yoc>. Enquanto assiste ao vídeo, atente-se para os seres vivos e os elementos não vivos que consegue observar.

#### Atividade 1 - “O que será que difere um ser vivo daquilo que existe no ambiente e não é vivo?”

Faça uma breve pesquisa em jornais e revistas, separe imagens de seres vivos e não vivos e realize a atividade abaixo:

Recorte os objetos abaixo e cole no quadro correspondente.

SERES VIVOS	SERES NÃO VIVOS

© SMARTKIDS

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.

## PROJETO EDUCAÇÃO EM SAÚDE DA POPULAÇÃO

**Como realizar:** Leia o texto abaixo e assista ao vídeo:

Para facilitar o processo de reciclagem, foram criadas lixeiras com cores diferentes, para que, visualmente, saibamos onde devemos descartar cada lixo (coleta seletiva). Cada lixeira abre portas para um novo ciclo para aquele material.

[https://www.youtube.com/watch?v= NteU6uYAOI](https://www.youtube.com/watch?v=NteU6uYAOI)



**- Ouça a seguinte música:**

“A história de uma gata – Os Saltimbancos” (vídeo com a música)

<https://www.youtube.com/watch?v=u07Td4VPWgA>

Agora cante a música abaixo no ritmo do refrão:

Papel, na AZUL da cor do céu

Vidro, VERDE / plástico VERMELHA

Orgânico, vai na MARROM...

Metal, AMARELA e tal!

*Material e atividade extraída da plataforma do Projeto: Educação em Saúde da População- Albert Einstein Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa - Centro de Educação em Saúde Abram Szajman.*

**Objetivo:** Saber identificar o destino apropriado dos lixos (cores das lixeiras para reciclagem) para poder incorporar tal conhecimento às práticas cotidianas.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 01-** O adulto deverá providenciar o acesso ao vídeo e, se a criança não for alfabetizada, o adulto poderá ler o comando e registrar as respostas no quadro.

**Atividade 02-** Projeto Educação em Saúde da População: O adulto deverá providenciar o acesso ao *link* com a música e, se o aluno não for alfabetizado, deverá ler o novo refrão e ajudar na adaptação cantando com a criança mantendo o ritmo e alterando a letra.

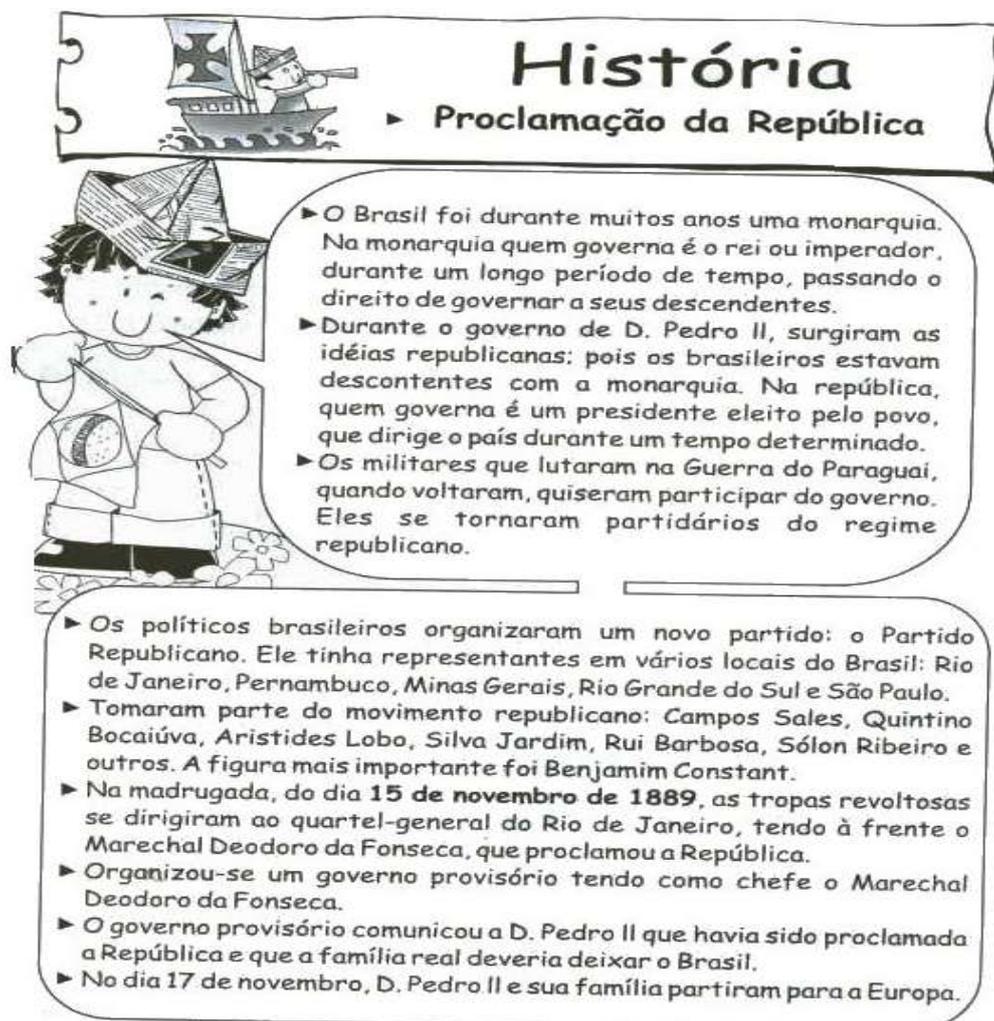
## Ciências Humanas

### HISTÓRIA

**Como realizar:** Leia com atenção questionando se o aluno entendeu o que tem que fazer. Peça-lhe para anotar tudo em seu caderno não se esquecendo de colocar as datas.

**Atividade 1** - Assista ao vídeo do passado da hora, e depois faça as atividades abaixo.

[https://www.youtube.com/watch?v=V4MbEFy\\_MNg&t=31s](https://www.youtube.com/watch?v=V4MbEFy_MNg&t=31s)



**História**  
▶ Proclamação da República

- ▶ O Brasil foi durante muitos anos uma monarquia. Na monarquia quem governa é o rei ou imperador, durante um longo período de tempo, passando o direito de governar a seus descendentes.
- ▶ Durante o governo de D. Pedro II, surgiram as idéias republicanas: pois os brasileiros estavam descontentes com a monarquia. Na república, quem governa é um presidente eleito pelo povo, que dirige o país durante um tempo determinado.
- ▶ Os militares que lutaram na Guerra do Paraguai, quando voltaram, quiseram participar do governo. Eles se tornaram partidários do regime republicano.

- ▶ Os políticos brasileiros organizaram um novo partido: o Partido Republicano. Ele tinha representantes em vários locais do Brasil: Rio de Janeiro, Pernambuco, Minas Gerais, Rio Grande do Sul e São Paulo.
- ▶ Tomaram parte do movimento republicano: Campos Sales, Quintino Bocaiuva, Aristides Lobo, Silva Jardim, Rui Barbosa, Sólton Ribeiro e outros. A figura mais importante foi Benjamim Constant.
- ▶ Na madrugada, do dia **15 de novembro de 1889**, as tropas revoltosas se dirigiram ao quartel-general do Rio de Janeiro, tendo à frente o Marechal Deodoro da Fonseca, que proclamou a República.
- ▶ Organizou-se um governo provisório tendo como chefe o Marechal Deodoro da Fonseca.
- ▶ O governo provisório comunicou a D. Pedro II que havia sido proclamada a República e que a família real deveria deixar o Brasil.
- ▶ No dia 17 de novembro, D. Pedro II e sua família partiram para a Europa.

**Responda:**

- 1 - Quem proclamou a República do Brasil?
- 2 - Que dia foi proclamada a República do Brasil?
- 3 - O que aconteceu com D Pedro II e a Família real após a Proclamação da República?

**Objetivos:** Relacionar passado e presente identificando pontos de permanência.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Selecionar situações cotidianas que remetem à percepção de mudança, pertencimento e memória.

**GEOGRAFIA**

**Como realizar:** Leia com atenção, questione ao aluno se está entendendo o que se deve fazer, peça a ele para anotar tudo em seu caderno, não se esquecendo das datas.

**Atividade 1**

Assista ao vídeo no *link* abaixo, “A Casinha torta” <https://www.youtube.com/watch?v=y2fkgBdUTg>



Essa é a casinha engraçada. Do lado de dentro ela não é nada torta. Então, vendo na imagem acima perceba os detalhes da casa. Ela possui cômodos e se chama planta baixa.

Observe agora as imagens de outras plantas baixas:



figura 01



figura 02

Nessas figuras, são plantas de possíveis casas pequenas e aconchegantes. No vídeo “A casinha torta”, fala onde estão seus moradores? Vamos localizá-los?

### Letra da música:

Quem mora na casa torta?  
sem janelinha e sem porta ?  
quem mora na casa torta?  
sem janelinha e sem porta  
um gato que usa sapato  
e tem retrato no quarto  
uma florzinha pequenininha  
que usa saíinha curtinha  
um elefante  
com rabinho de barbante  
um papel  
de óculos e chapéu  
um botão que toca violão  
essa não!!!!  
um pente com dor de dente  
um pente com dor de dente  
quem mora na casa  
quem?  
invente depressa alguém  
desenha janela e porta  
na minha casinha torta.

Agora é com você! Desenhe a casinha torta em forma de planta. Você consegue?

Depois, coloque seus moradores engraçados em sua casinha torta.

**Objetivos:** Identificar plantas baixas e suas representações na visão vertical

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários histórias inventadas e brincadeiras. Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referências espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**História** - O adulto deverá providenciar o acesso ao vídeo e a leitura do texto para os alunos que não estão alfabetizados. Após a leitura, o adulto e o aluno deverão conversar sobre o texto e o vídeo para a resposta às questões. O registro poderá ficar por conta do adulto se o aluno não for alfabetizado.

**Geografia** - O acesso ao vídeo deverá ser garantido pelo adulto e, após assisti-lo, será importante ler com o aluno o texto e conversar sobre as imagens e o poema. Em seguida, o aluno deverá desenhar conforme o comando.

## Arte

**Como realizar:** Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

### Atividade 1 – Mágico

#### Você vai precisar de:

- um rolo de papel higiênico;
- tesoura;
- cola e tinta guache nas cores preto, branco, cinza e vermelho escuro

#### Como fazer:

Desenhe e pinte a cabeça, os pés e as mãos do mágico.

Em seguida, recorte-as e cole-as no rolo de papel higiênico previamente desenhado e pintado.



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Observar e registrar formas e cores distintas explorando e conhecendo elementos das artes visuais (forma, cor, espaço etc.) e experimentar, a partir do desenho, da dobradura e da colagem a tridimensionalidade.

## **Adaptação para estudantes com deficiência**

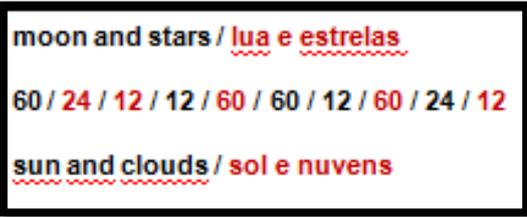
O adulto deverá auxiliar na seleção de materiais e no recorte das partes, caso o aluno tenha dificuldades motoras.

# Inglês

**Como realizar:** Esta semana vamos reforçar o aprendizado sobre as horas. Assista ao vídeo abaixo para aprender um pouco mais.

<https://www.youtube.com/watch?v=NyZc-TJZQ80>

**Atividade 1** - Você vai precisar completar os espaços abaixo com as informações sobre segundos, minutos, horas e dias, dia e noite. Para completar esses espaços, você vai precisar usar as informações do quadro. Vamos lá?



A full day has \_\_\_ hours.

For \_\_\_ hours we see \_\_\_\_\_.

And for the other \_\_\_ hours, we see \_\_\_\_\_.

One hour has \_\_\_ minutes. One minute has \_\_\_ seconds.

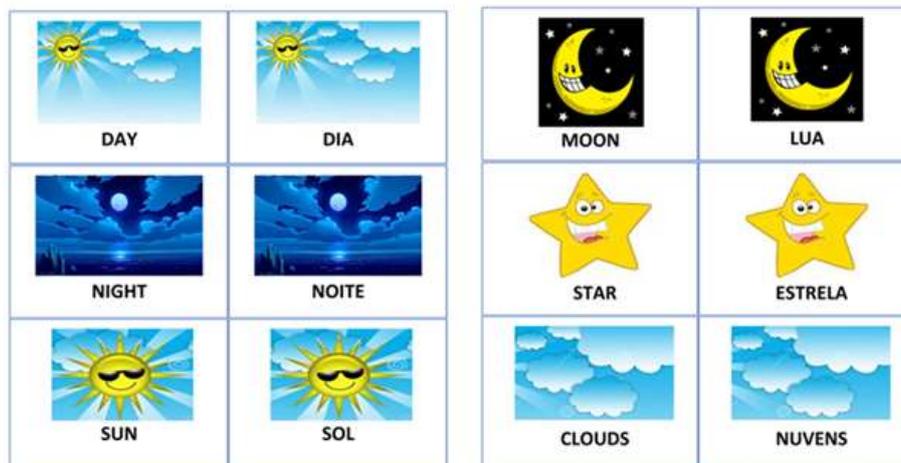
Um dia completo tem \_\_\_ horas.

Por \_\_\_ horas, nós vemos \_\_\_\_\_.

E para as outras \_\_\_ horas, nós vemos \_\_\_\_\_.

Uma hora tem \_\_\_ minutos. Um minuto tem \_\_\_ segundos.

**Atividade 2** - Que tal montarmos um jogo da memória? Usando uma folha de sulfite (ou mesmo uma folha de caderno), faça os desenhos em pares. Depois de desenhar, pinte e corte as figuras. Por último, cole as figuras em um material mais resistente (pode ser cartolina, uma caixa de sapato velha, ou uma caixa de leite vazia e higienizada). Segue o exemplo abaixo:



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões. Perguntar e responder sobre as horas.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 1** - A criança vai precisar do auxílio do adulto para acessar o *link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=NyZc-TJZQ80>

Após assistir ao vídeo, o adulto vai orientar e ajudar a criança a realizar a atividade sugerida acima: segundos, minutos, horas e dias, dia e noite com as informações do quadro. Pode ser da forma verbal.

**Atividade 2** - O Adulto vai auxiliar a criança a confeccionar um jogo da memória. O adulto irá orientar e mostrar as figuras para serem feitas, pintadas, cortadas e coladas. A criança pode brincar por meio de apontamentos, oralidade.

## Educação Física

**Como realizar:** Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

### Atividade 1 – Futebol com pregador de roupa

#### Material:

- Pregadores de roupa;
- No mínimo 4 lápis;
- 2 copos plásticos;
- 1 tampinha de garrafa/bolinha de papel alumínio amassada ou qualquer bolinha do tamanho próximo de uma tampinha;
- Fita adesiva.

#### Desenvolvimento:

Primeiro passo: Com a fita adesiva iremos montar uma pequena quadra de futebol na mesa ou no chão, desta maneira:



Segundo passo: Os dois copos serão os gols, assim como representados na imagem acima.

Terceiro passo: Pegue 1 pregador e fixe ele em um lápis desta maneira:



Quarto passo: Escolha o material que será rebatido (bolinha ou tampinha), desafie um adversário e comece a jogar.

Nesse jogo, cada um deverá permanecer do seu lado da quadra podendo rebater a bolinha ou tampinha apenas com o pregador.

Estando em seu lado da quadra, poderá rebater até 5 vezes antes de “chutar” para o gol do adversário.

#### Variações:

- Cada um poderá ter 2 pregadores um em cada mão, possibilitando o “passe” entre os próprios pregadores;
- Acrescentar mais 2 jogadores, tornando uma partida com 4 pessoas sendo que cada um terá que ter seu pregador;
- Caso fique difícil de fazer o gol, determine que o jogador poderá rebater na tampinha/bolinha até 3 vezes podendo invadir o campo adversário e “chutar” para o gol. Caso acerte ou erre, será a vez do adversário.
- A quadra poderá ser uma caixa de papelão para possibilitar a tabela na parede da caixa de papelão.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Resolver problemas ocorridos em um jogo discutindo regras. Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades (lançar, receber, quicar, rebater, chutar, arremessar etc.). Construir brinquedos a partir de materiais recicláveis.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 1** - Atividade com pregadores de roupa:

A criança irá separar o material necessário para a realização da atividade com o adulto e montar em um local que seja adequado para a criança.

O adulto pode ir seguindo as orientações do professor. A criança pode fazer apontamentos com o pregador na ponta do lápis para lançar a bolinha para o gol.